

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono, Model-Model Pembelajaran, (Jakarta: Granmedia Pustaka Jaya, 2011), hal: 46
- Annur, M. F., & Djangi, M. J. (2024). Penerapan Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 16 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(2), 1634-1640.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Badaruddin, A. (2015). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal
- BADRIAH, B. (2018). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Nilai Siswa Dalam Mempelajari Perkembangbiakan Makhluk Hidup Di Min Lamjampok. *Serambi Tarbawi*, 6(2).
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV. *BASIC EDUCATION*, 8(5), 465-476.
- Chairani. (2021). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui metode Team Games Tournamen (TGT) (A. Painingsih (ED)). CV.Tatakata Grafika.
- Febriani, N. P. R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Gambar Dan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas VIII. 6 SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 5(2), 1-12.
- Gayatri, Y. 2009. Cooperative Learning Tipe *Team Game Tournaments* (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal pendidikan*. Vol. 8(3).
- Helmiati. 2012. Model Pembelajaran. Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hariyanto, Agus. *Teams Games Tournamenr* (Tgt) & *Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Sleman: Deepublish, 2019.
- Hariandi, A. (2017). Meningkatkan nilai karakter bersahabat melalui model *teams games tournaments* di SDIT Al-Azhar Kota Jambi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 19-35.
- Jusnawati, dkk. 2020. Model-Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Samudra Biru

Khanifatul. (2012). Pembelajaran inovatif

Kosanke, R. M (2019). Pendidikan kewarganegaraan. 22, 13-33

Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di era pandemi covid-19. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 145-161.

Sholeh, M., & Aini, N. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Media Card Sort Muatan IPA Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1686-1692.

Nasrudin. 2019. Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*. Vol. 9(1).

Noorlaila istia'adah, F. (2020). TEORI-TEORI BELAJAR DALAM PEMDDIDIKAN(R. Permana (Ed))

Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Deepublish.

Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.

Peraturan menteri pendidikan republik Indonesia nomor 41 tahun 2007 (2007). 3-3

PERMENDIKBUD. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22. Tahun 2016. *Jurnal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689-1699.

Putra, A. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk sekolah dasar (A. Dewanti (ED.)). CV .jakad media publishing.

Putri, W. K., Sofwan, M., & Noviyanti, S. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Integrasi Teknologi Pada Siswa Kelas IV SDN 124/VIII Sidorejo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(2), 46-52.

Qotimah, C., & Haryati, T. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan TGT Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Plantungan Kabupaten Kendal. *Jurnal Spirit Edukasia*, 3(01), 1-7.

Rahayu, A. S., IP, S., & AP, M. (2024). *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)(Edisi Kedua)*. Bumi Aksara.

Rahayu, A. R. D., Febriandi, R., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(2), 1-14.

- Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Misbahul Ulum (Jurnal Insitusi)*, 1(02 Desember), 109-121.
- Rahmatina, R., & Noraslinda, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model *Index Card Match* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. *ALSYS*, 4(4), 427-433.
- Sabela, N. J. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Take and Give Berbasis Media Video untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Sanjaya, W . (2012). *MEDIA KOMINIKASI PEMBELAJARAN* (pertama)
- Sardiman. (2018). *Interaksi & motivasi belajar mengajar* (1 st ed). PT RajaGrafindo persada
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940-9945.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1).
- Taniredja,T,dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtoni, F. (2016). Pembelajaran PKN disekolah dasar inovasi melalui strategi habituasi dan program kegiatan sekolah berkarakter.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*. Jakarta: Kencna Prenada Media Group
- Ulfia, T. dan Irwanda. 2019. Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya terhadap pemahaman Konsep. *Indonesian Journal and Science and Mathematics Education*.Vol. 2(1).
- Uno, H (2016) *Teori motivasi dan pengukurannya analisis dibidang pendidikan* (1 st ed.). perpustakaan nasional.
- Warsono. (2013). *Pembelajaran aktif. Teori dan asesmen*. Bandung: PT Remaja rosdakarya
- Widhiastuti dan Fachrurrozie. 2014. Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*.Vol. 9(1).